



Guía docente

270511 - VPEI - Viabilidad de Proyectos Empresariales

Innovadores

Última modificación: 03/02/2025

Unidad responsable: Facultad de Informática de Barcelona

Unidad que imparte: 732 - OE - Departamento de Organización de Empresas.

Titulación: MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (Plan 2012). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024

Créditos ECTS: 4.5

Idiomas: Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: FERNANDO BARRABES NAVAL

Otros:

CAPACIDADES PREVIAS

Tener una cierta experiencia previa en temas empresariales o haber cursado previamente asignaturas de empresa tales como VPE (Viabilidad de Proyectos Empresariales) en el grado o en Ingeniería informática es deseable.

Un cierto nivel de lectura en inglés es también deseable.

REQUISITOS

- Pre-Corequisito FPEI-MEI

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CDG3. Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.

Genéricas:

CG10. Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.

CG8. Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos.

Transversales:

CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.

Básicas:

CB8. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.



METODOLOGÍAS DOCENTES

Durante las clases de teoría se utiliza la clase magistral, complementada -a conveniencia del tema- con ejemplos previos de desarrollo que permitan a los alumnos obtener ideas prácticas para el trabajo que deberán hacer en las sesiones de proyecto. El análisis de casos forma también parte fundamental de este bloque.

En algún caso, las clases de teoría podrán contar con alguna breve conferencia de algún emprendedor o directivo que proporcione pautas reales sobre cómo él/ella trataron la problemática que se trata en la sesión.

Respecto a las sesiones de proyecto, éstas estarán enfocadas a que los alumnos avancen en la construcción de su plan de negocio. Las metodologías que se utilizan van desde la dinámica de grupos y el brain storming hasta la búsqueda de información de mercado por Internet, la preparación de partes concretas del plan de negocio o la presentación cruzada entre miembros del grupo de partes del plan.

La parte de desarrollo del proyecto será cuidadosamente pautada y orientada a facilitar la realización del plan de negocio.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

1. Entender y valorar el papel del emprendedor en la sociedad moderna
2. Ser capaces de analizar el entorno para determinar ideas innovadoras de negocio
3. Alrededor de un proyecto innovador, ser capaces de construir un plan de empresa razonable
4. Construir un discurso sólido y convincente alrededor de una idea de negocio y de un plan de empresa

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	13,5	12.00
Horas aprendizaje autónomo	72,0	64.00
Horas actividades dirigidas	4,5	4.00
Horas grupo grande	22,5	20.00

Dedicación total: 112.5 h

CONTENIDOS

Introducción a la asignatura y aspectos clave de la actividad empresarial

El emprendedor, su papel en la sociedad, características y perfil

Eje de innovación y benchmarking 1) Identificación de tendencias de mercado a largo plazo

Eje de innovación y benchmarking 2) Evolución tecnológica como fuente de ideas. La tecnología aplicada a la industria.

Eje de innovación y benchmarking 3) Modelos de negocio éticos como fuente de innovación e ideas



De la idea a la empresa. Contenidos del plan de negocio. Investigación de mercado.

Factores diferenciales y competencia. Análisis DAFO

Plan de marketing: marketing estratégico, distribución y producto

Plan de marketing: estrategias de precio y promoción

El equipo humano en una pequeña empresa innovadora

Figuras jurídicas y tipos de sociedades. Rudimentos de fiscalidad para el pequeño emprendedor

Necesidades de recursos. La construcción del balance de la empresa en el momento inicial

La construcción de una previsión de cuenta de explotación para los dos primeros ejercicios. El cash-flow

ACTIVIDADES

Introducción a la asignatura. Aspectos clave de la actividad empresarial y el emprendedor

Objetivos específicos:

1

Competencias relacionadas:

CG10. Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.

CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.

Dedicación: 5h 30m

Aprendizaje autónomo: 3h

Grupo grande/Teoría: 1h 30m

Grupo pequeño/Laboratorio: 1h



Trabajando los diferentes ejes de innovación

Descripción:

Trabajando alrededor de los tres ejes: tendencias de mercado, innovación tecnológica y modelos éticos, los alumnos descubrirán formas de encontrar ideas innovadoras sostenibles en el tiempo.

Objetivos específicos:

2, 3

Competencias relacionadas:

CB8. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CDG3. Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.

CG10. Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.

CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.

Dedicación: 17h 30m

Aprendizaje autónomo: 12h

Grupo grande/Teoría: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 3h 30m

Dando forma a la idea de negocio

Descripción:

Trabajando el concepto de ventaja competitiva y análisis DAFO. Repaso a la estructura de un plan de negocio e investigación de mercado

Objetivos específicos:

3, 4

Competencias relacionadas:

CB8. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CDG3. Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.

CG10. Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.

CG8. Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos.

Dedicación: 20h

Aprendizaje autónomo: 12h

Grupo grande/Teoría: 1h

Grupo pequeño/Laboratorio: 7h



Plan de marketing

Objetivos específicos:

2, 3

Competencias relacionadas:

CB8. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CDG3. Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.

CG10. Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.

CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.

Dedicación: 18h

Aprendizaje autónomo: 12h

Grupo grande/Teoría: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 4h

Equipo humano y elementos jurídicos

Objetivos específicos:

1, 4

Competencias relacionadas:

CB8. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CG10. Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.

CG8. Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos.

CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.

Dedicación: 20h 06m

Aprendizaje autónomo: 10h

Grupo grande/Teoría: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 8h 06m



Balance y cuenta de explotación

Objetivos específicos:

3, 4

Competencias relacionadas:

CB8. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CDG3. Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.

CG10. Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.

CG8. Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos.

Dedicación: 18h 24m

Aprendizaje autónomo: 12h

Grupo grande/Teoría: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 4h 24m

Presentando el plan de marketing y el modelo de negocio

Objetivos específicos:

1, 2, 3, 4

Competencias relacionadas:

CB8. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CDG3. Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.

CG10. Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.

CG8. Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos.

CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.

Dedicación: 13h 30m

Aprendizaje autónomo: 11h 30m

Actividades dirigidas: 2h



SISTEMA DE CALIFICACIÓN

La evaluación se basa en presentaciones de los estudiantes y en la defensa del plan de negocios delante de un jurado compuesto por los miembros del equipo docente de la facultad y - opcionalmente - otros miembros del personal docente o profesionales acreditados.

A lo largo del curso se darán tres hitos evaluativos:

- La presentación del modelo de negocio innovador,
- La presentación del plan de negocio en su totalidad,
- El análisis del plan financiero y la propuesta a inversores.

La presentación simula un entorno profesional. En consecuencia, los siguientes aspectos también serán evaluados: vestimenta, presentación formal y bien estructurada, comunicación, etc

Con el fin de ser capaz de defender públicamente el plan de negocios, los estudiantes deben haber asistido al menos al 70% de las clases y los equipos deben haber entregado a tiempo las actividades que se han planificado. El plan es el resultado del trabajo en equipo, que se verá reflejado en la calificación otorgada al grupo como un todo. Cada miembro del grupo será responsable de una parte del proyecto y serán calificados individualmente sobre su contribución.

Este enfoque está diseñado para fomentar el trabajo en equipo, en el que los miembros comparten la responsabilidad para el logro de un objetivo común.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Hisrich, R.D.; Peters, M.P.; Shepherd, D.A. *Entrepreneurship*. 12th ed. New York: McGraw-Hill, 2024. ISBN 9781266264139.
- Eguiguren, M.; Barroso, E. *Empresa 3.0: políticas y valores corporativos en una cultura empresarial sostenible*. Pirámide, 2011. ISBN 978-84-368-2476-6.
- Nueno, P. *Emprendiendo: el arte de crear empresas y sus artistas*. Deusto, 1999. ISBN 8423413063.

Complementaria:

- Barba, E. *Innovación: 100 consejos para inspirarla y gestionarla*. Libros de Cabecera, 2011. ISBN 978-84-938303-3-5.